

**PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN
POWTOON TENTANG BAHAYA MEROKOK PADA PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 1 GUNUNG SUGIH LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

Vivi Dewi Andini

NPM :1511080319

Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN
POWTOON TENTANG BAHAYA MEROKOK PADA PESERTA DIDIK
DI SMP NEGERI 1 GUNUNG SUGIH LAMPUNG TENGAH
TAHUN AJARAN 2019/2020**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

Oleh :

Vivi Dewi Andini

NPM :1511080319

Jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

Pembimbing I : Dr. Rifda El Fiah, M.Pd

PembimbingII : Andi Thahir, M.A.,Ed.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H / 2019 M**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media layanan informasi menggunakan website *Powtoon.com* pada pembahasan bahaya merokok di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah, dan juga bertujuan untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan melalui Ahli media, Ahli materi, Ahli bahasa, respon pendidik dan respon peserta didik terhadap media video layanan informasi yang dikembangkan. Metode penelitian dan pengembangan menggunakan metode ADDIE. Prosedur pengembangan media layanan informasi dilakukan melalui beberapa tahap yaitu: (1) Tahap Analisis (*Analysis*) berupa analisis kebutuhan, analisis spesifikasi, analisis karakteristik peserta didik. (2) Tahap Perancangan (*Design*) berupa perancangan konsep dalam media dan penyusunan instrumen. Tahap Pengembangan (*Development*) berupa proses pembuatan hingga validasi media. (4) Tahap Implementasi (*Implementation*) berupa uji coba produk kepada peserta didik. (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Hasil penelitian yang diperoleh antara lain (1) hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media layanan informasi berupa video menggunakan *Powtoon*. (2) Tahap Desain, pembuatan media menggunakan website *Powtoon.com*. (3) Validasi Desain, hasil penilaian para ahli media layanan informasi berdasarkan hasil angket Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa video layanan informasi yang dikembangkan dengan 1 kali tahap validasi. Validasi akhir dari ahli materi mencapai skor persentase rata-rata 4,77, ahli media mencapai skor 4,68, dan ahli bahasa mencapai skor 5. Maka dapat disimpulkan kemenarikan media pada kategori sangat menarik. Kesimpulan yang didapat bahwa media tersebut layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci :Layanan informasi, *Powtoon*, ADDIE, Bahaya Merokok





MOTTO

هَلْ جَزَاءُ الْإِحْسَنِ إِلَّا الْإِحْسَنُ ٦٠

Artinya :

Tidak ada balasan kebaikan kecuali kebaikan (pula) (Q.S Ar-rahman : 60)¹



¹ DEPAG, AL-Quran dan Terjemahan, Yayasan Penyelenggara Penterjemah Pentafsir AL-Quran, Jakarta, 1971, h. 546

PERSEMBAHAN

Subahanallah Walhamdulillah Wala Ilahaillah, Allahuakbar. Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda cinta, sayang dan ungkapan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tuaku yang amat aku sayangi ibuku tercinta Ismawati dan Bapakku tersayang terimakasih telah membuatku menjadi putri kecil yang beruntung memiliki kalian, terimakasih atas doa, cinta, dukungan serta perjuangan kalian dalam mendidikku hingga dapat mencapai gelar sarjana. Terimakasih telah menjadi wanita terhebatku ibu dalam setiap langkahku hingga saat ini dan do'a mu yang selalu mengiringi langkahku, terimakasih bapakku tercinta atas semua kasih sayang dan perhatian yang telah engkau berikan walaupun kau tak selalu ada di dekatku.
2. Untuk kakakku satu-satunya Riris Novrian Prayoga terimakasih atas perjuangan serta dukungannya baik moril maupun materi, terimakasih telah membuatku menjadi adik bungsu yang paling beruntung di dunia ini memilikimu, terimakasih atas semangat, dukungan serta canda tawa yang kau berikan untukku, semoga kita selalu dalam lindungan Allah SWT.
3. Untuk almamaterku tercinta UIN RADEN INTAN LAMPUNG

RIWAYAT HIDUP

Penulis merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Nuril Anwar dan Ibu Ismawati yang dilahirkan di Bandar Jaya Lampung Tengah pada tanggal 11 April 1997. Adapun riwayat pendidikan yang telah penulis tempuh adalah Taman Kanak-kanak Pertiwi Bandar Jaya Lampung Tengah di selesaakan pada tahun 2003. Selanjutnya Sekolah Dasar Negeri 5 Bandar Jaya Lampung Tengah diselesaikan pada tahun 2009. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 3 Terbanggi Besar Lampung Tengah diselesaikan pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan jenjang pendidikan di MAN 1 Lampung Tengah yang diselesaikan pada tahun 2015.

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, penulis mempunyai kesempatan untuk melanjutkan jenjang pendidikan di perguruan tinggi yaitu Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung dan diterima di program studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada tahun 2015.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucap puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik serta hidayah-Nya berupa ilmu yang bermanfaat, kesehatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA LAYANAN INFORMASI MENGGUNAKAN POWTOON TENTANG BAHAYA ROKOK PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 GUNUNG SUGIH LAMPUNG TENGAH”**. Shalawat teriring salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW dan juga keluarga, sahabat, serta umat yang senantiasa istiqomah berada di jalan-Nya.

Skripsi merupakan bagian untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan dalam Ilmu Tarbiyah Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam (BKPI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, oleh karena itu penulis menghaturkan terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Prof. Dr. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung beserta jajarannya.

2. Dr. Rifda El Fiah, M.Pd, selaku ketua jurusan Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan sebagai pembimbing I terima kasih atas bimbingannya selama ini.
3. Andi Thahir, M.A.,Ed.D, selaku pembimbing II yang telah senantiasa memberikan masukan dan memberikan arahan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini dengan baik.
4. Bapak dan Ibu dosen di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (Khususnya Prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam) yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Untuk Kakak ku Riris Novrian Prayoga, Mba Dyah Putri Safera dan Adik Jasmine Hilya Islamadina yang selalu mendukung dan selalu memberi keceriaan di setiap kesedihan saat mengerjakan skripsi.
6. Untuk guru dan staf SMP Negeri 1 Gunung Sugih yang telah memberikan kesempatan serta bantuan demi kelancaran penelitian skripsi ini.
7. Untuk Andy Permana yang tak pernah berhenti memberi dukungan serta semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
8. Untuk sahabatku Septiana, dan Eka Rizki Amalia yang tak pernah berhenti mengingatkanku untuk menyelesaikan skripsi dan terimakasih atas perhatian, dukungan, serta semangat yang kalian berikan agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik .
9. Untuk teman-teman seperjuanganku, Rhoma, Marlisa dan Tri Andini terimakasih telah hadir dan membantu dalam menyelesaikan skripsi yang di buat penulis.

10. Untuk sahabat-sahabatku Nia Anggraini, Windya Puri, Vony Afnacia, Shita Rahmy, Gea Novia yang telah memotivasi dan memberikan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Untuk teman-teman BK E 2015 terimakasih atas semua kenangan serta semangat yang telah kalian berikan selama kurang lebih 4 tahun yang berarti ini
12. Untuk teman seperjuangan selama mengabdikan dimasyarakat (KKN), Dimas, Dian, Tania, Anis, Dwi, Yuyun, Afni, Peni, Suherdi, Hardi, Herli, Nanang, Agung, Randy. Terimakasih untuk 40 hari yang bermakna. Terimakasih atas segala perhatian kalian yang tulus, semoga semua cita-cita dapat kita raih.
13. Semua pihak yang tidak dapat kusebutkan satu persatu oleh penulis yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah memberikan rahmat dan hidayahnya sebagai balasan atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Demikian skripsi ini penulis buat, semoga dapat bermanfaat Khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca. Atas bantuan dan partisipasinya semoga menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan mendapatkan balasan yang baik. Aamiin yarobbal'alam.

Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakaruh

Bandar Lampung, Oktober 2019

Penulis,

Vivi Dewi Andini

NPM. 15110803019



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	12
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengembangan Media Layanan Informasi Video	13
1. Layanan Informasi.....	13
2. Tujuan Layanan Informasi	15
3. Isi Layanan Informasi.....	16
4. Teknik Layanan Informasi	19
5. Kegiatan Pendukung Layanan Informasi	20
6. Sasaran Layanan Informasi	22
B. <i>Powtoon</i>	24
1. Pengertian <i>Powtoon</i>	24
2. Manfaat <i>Powtoon</i>	26
3. Kelebihan <i>Powtoon</i>	26
4. Kekurangan <i>Powtoon</i>	27
C. Bahaya Rokok.....	27
1. Kandungan Rokok.....	27
2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Merokok.....	31
3. Penyakit Akibat Merokok	33
4. Kandungan Lain Pada Rokok.....	35

D. Penelitian Relevan	37
E. Kerangka Berfikir	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	40
B. Subjek Penelitian	41
1. Ahli	41
2. Praktisi Pendidikan.....	43
3. Subjek Uji Coba	44
C. Lokasi Penelitian.....	44
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
1. Tahap Analisis (Analyze).....	45
2. Tahap Perancangan (Design)	45
3. Tahap Pengembangan (Development)	46
4. Tahap Implementasi (Implementation)	46
5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	48
1. Instrumen Studi Pendahuluan.....	48
2. Instrumen Validasi Ahli	48
3. Instrumen Uji Coba Produk.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	50

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	54
1. <i>Analyze</i> (Hasil Analisis)	54
a. Analisis Kebutuhan	55
b. Analisis Spesifikasi	55
c. Analisis Karakteristik Peserta Didik	55
2. <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	56
3. <i>Development</i> (Tahap Pengembangan).....	62
a. Pembuatan Video.....	63
b. Hasil Penilaian Angket Validasi.....	68
c. Hasil Evaluasi dan Revisi Validasi.....	74
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	76
a. Respon Pendidik	76
b. Uji Coba Kelompok Kecil	78
c. Uji Lapangan	80
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	82
B. Pembahasan.....	83

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	89
B. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Daftar Tim Validasi Produk	49
2. Kriteria Skor	50
3. Kriteria Intrepretasi Respon Validator	52
4. Kriteria Interpretasi Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	53
5. Rekapitulasi Hasil Ahli Media Tanpa Revisi	69
6. Rekapitulasi Hasil Ahli Materi Tanpa Revisi.....	71
7. Rekapitulasi Hasil Ahli Bahasa Tanpa Revisi.....	72
8. Evaluasi Ahli Media Validator I	74
9. Evaluasi Ahli Media Valdator II	74
10. Evaluasi Ahli Materi Validator I.....	75
11. Rekapitulasi Hasil Respon Pendidik.....	77
12. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	79
13. Hasil Uji Lapangan	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. KerangkaBerfikir	39
2. Pendekatan ADDIE.....	44
3. Login <i>Powtoon</i>	56
4. Mendaftar.....	57
5. Pemilihan Animasi.....	58
6. Tampilan Animasi.....	59
7. Lembar Kerja	60
8. Pilihan Menyimpan	60
9. Tampilan Intro	62
10. Persentase Perokok	63
11. Zat yang Terkandung Dalam Rokok.....	63
12. Zat Berbahaya Dalam Rokok.....	64
13. Bahaya Asap Rokok Bagi Lingkungan.....	64
14. Rokok Mengandung Racun.....	65
15. Penyakit Akibat Merokok	65
16. Dampak Asap Rokok Bagi Perokok Pasif	66
17. Cara Menghindari Rokok.....	67
18. Ajakan Untuk Tidak Merokok.....	67

DAFTAR GRAFIK

Grafik Halaman

1. Hasil Validasi Media Tanpa Revisi	70
2. Hasil Validasi Materi Tanpa Revisi	72
3. HasilValidasi Bahasa Tanpa Revisi	73
4. Hasil Respon Guru	78
5. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	80
6. Hasil Uji Lapangan	82



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat balasan penelitian
2. Angket validatir ahli media I
3. Angket validator ahli media II
4. Angket validator ahli materi I
5. Angket validator ahli materi II
6. Angket validator ahli bahasa
7. Angket pendidik
8. Angket peserta didik
9. Data hasil penilaian ahli media
10. Data hasil penilaian ahli materi
11. Data hasil penilaian ahli bahasa
12. Data hasil penilaian pendidik
13. Data hasil penilaian kelompok kecil
14. Data hasil penilaian uji lapangan
15. Kartu konsultasi
16. Buku kasus mengenai perokok di SMP Negeri 1 Gunung Sugih
17. Dokumentasi hasil penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa, masa remaja memiliki beragam perubahan baik perubahan internal dan perubahan eksternal, perubahan-perubahan yang terjadi pada masa remaja pada era globalisasi saat ini menimbulkan beragam permasalahan yang sangat kompleks, pada masa remaja Blos menganut aliran psikoanalisis berpendapat bahwa perkembangan usia remaja pada hakikatnya adalah usia penyesuaian diri (*coping*), yaitu secara aktif mengatasi *stress* dan mencari jalan keluar baru dari berbagai masalah. Dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan ada tiga tahap perkembangan remaja yaitu:

Remaja awal (*early edolescence*) Seorang remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis. Kepekaan yang berlebih ini ditambah berkurangnya kendali terhadap “ego” menyebabkan para remaja awal ini sulit untuk di mengerti orang dewasa.

Remaja madya (*midlle adolescence*) Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Ia senang jika banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan “*narcistic*” yaitu mencintai diri sendiri, dengan menyukai teman-teman yang memiliki sifat yang sama seperti dirinya. Selain itu, ia dalam kondisi kebingungan karena ia tidak mengetahui harus memilih yang mana : peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis, idealis atau materialis, dan sebagainya.

Remaja akhir (*late adolescence*) Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu: minat yang semakin menetap terhadap fungsi-fungsi intelektual, egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru, terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi, *Egosentrisme* (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain, Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (*the public*).

Pada masa inilah remaja akan dituntut agar dapat memenuhi tugas-tugas perkembangannya, jika tugas perkembangannya tidak terpenuhi maka akan menimbulkan permasalahan baru yang kompleks dimasa mendatang karena pada masa remaja merupakan masa mencari jati diri,

dan berusaha melepaskan diri dari lingkungan orang tua untuk menemukan jati dirinya, maka masa remaja menjadi masa yang sangat penting dalam pembentukan nilai, moral dan sikap. Diantaranya perilaku merokok pada masa remaja khususnya pada masa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Peserta didik dalam berpartisipasi dalam kegiatan belajar di sekolah tidak akan terlepas dari peraturan dan ketentuan yang berlaku di sekolah. Selain itu, peserta didik dituntut untuk dapat berperilaku sesuai dengan aturan yang berlaku di sekolah. Pentingnya pendidikan di sekolah membuat peserta didik di sekolah menyadari arti pentingnya tata tertib yang harus dipatuhi oleh semua peserta didik. Tata tertib sekolah dipandang sebagai aturan yang baik demi tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Harapan bahwa menegakan tata tertib sangat diperlukan oleh peserta didik untuk mematuhi segala peraturan yang ada di sekolah. Lebih lanjutnya, tata tertib dipandang sebagai tujuan penting dalam pendidikan, pendidik dituntut untuk dapat mengajarkan tata tertib kepada peserta didik.

Salah satu aturan disiplin yang sering dilakukan oleh peserta didik adalah merokok, pelanggaran menjadi fenomena yang menghambat proses pembelajaran dan jika masalah ini tidak ditangani dengan serius maka dikhawatirkan banyak hal negatif, merokok merupakan masalah yang belum dapat terselesaikan hingga saat ini, perilaku merokok

memang tidak pernah surut0kendati banyak bahaya yang ditemukan akibat merokok. Hal ini sudah menjadi pemandangan yang biasa dan jarang mendapat perhatian masyarakat, padahal perilaku tersebut berbahaya bagi remaja dan orang disekitarnya.

Kebiasaan merokok pada masa remaja identik dengan didorong oleh rasa ingin mencoba dan rasa ingin meniru orang lain, ini sejalan dengan pendapat Sarwono yang menyatakan bahwa pada usia 12-15 tahun adalah usia yang identik dengan berusaha dan meniru, misalnya berusaha merokok meniru artis idolanya. Karena faktor teman sebaya dan lingkungan, remaja tergugat untuk mencoba perilaku tersebut didasarkan oleh kurangnya pengetahuan remaja tentang bahaya atau efek dari perilaku merokok. Oleh karena itu remaja membutuhkan himbauan dari orang terdekat terutama orang tua untuk memberi pengetahuan dan arahan tentang bahaya rokok. Hal ini di perjelas dengan pendapat Wong yang mengatakan bahwa,

Remaja dibagi menjadi tiga tahap, yaitu remaja awal, remaja tengah dan remaja akhir. Pada masa remaja awal, remaja ini sangat menentukan dalam mengenal tindakan merokok karena pengaruh adaptasi, dan lain-lain. Pada periode ini pengaruh teman sebaya terhadap sikap minat dan perilaku lebih besar daripada pada pengaruh keluarganya. Berdasarkan hal ini, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan merokok didasarkan pada pengetahuan yang relatif kurang tentang bahaya

merokok. Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi perilaku merokok, yaitu faktor sosial, psikologis, dan genetik. Ketiga faktor ini dapat berdiri sendiri atau saling memengaruhi faktor, menyebabkan peserta didik berperilaku merokok.

Merokok itu sendiri memiliki pemahaman tentang aktivitas seseorang merokok dan menghembuskan asap lagi. Sudah banyak penelitian yang membuktikan bahwa merokok sangat membuat ketagihan, menyebabkan banyak jenis kanker, penyakit jantung, penyakit pernapasan, penyakit pencernaan, efek buruk pada kelahiran, dan menyebabkan polusi udara. Namun, bahaya dari rokok nyatanya juga tidak membuat para perokok berhenti merokok. Jumlah pecandu rokok di Indonesia justru terus bertambah, terutama dari kalangan anak muda. Maka sebagai calon konselor harus lebih memperhatikan para peserta didik agar menjadi pribadi yang tidak mengonsumsi rokok. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat banyak remaja yang terpengaruh oleh rokok tanpa mengetahui bahaya yang terkandung di dalamnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Bimbingan dan Konseling Ibu Ismawati, S.Pd di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah pada tanggal 5 maret 2019, di dapat informasi bahwa peserta didik masih kurang pemahaman terhadap bahaya merokok. Masih ada peserta didik yang merokok tanpa tahu adanya bahaya yang

terkandung dalam rokok, karna hanya pengaruh teman sebaya, mengikuti tren. Karena kurangnya pengetahuan peserta didik tentang bahaya rokok maka mereka melakukannya, atas dasar mengikuti teman atau hanya coba-coba. Sebagai upaya pencegahan yang dilakukan adalah guru Bimbingan dan Konseling memberikan informasi tentang rokok tetapi belum terlalu efektif karena menggunakan metode ceramah, peserta didik cenderung bosan.

Dari pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa pengetahuan tentang bahaya merokok peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah terindikasi cukup rendah, dikarenakan adanya beberapa faktor yang menjadikan peserta didik kurang memahami bahaya rokok, diantaranya kurangnya pengawasan dari pihak sekolah, masih terdapat pihak kantin yang diam-diam menjual rokok, dan kurangnya informasi tentang bahaya rokok pada peserta didik. Dan dari buku kasus yang terdapat di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah pun belum ada catatan kasus merokok pada peserta didik kelas VIII, maka dari itu guru BK pun merekomendasikan peneliti untuk memberikan pengembangan layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok.

Ali Ma'ruf menyatakan bahwa ada tiga indikator yang bisa dilihat dari pengetahuan tentang bahaya merokok, yaitu pengetahuan tentang bahan kimia berbahaya dalam rokok seperti: nikotin, tar, karbon

monoksida, kemudian pengetahuan tentang penyakit yang berhubungan dengan merokok seperti seperti kanker paru-paru, kanker jantung, gangguan kehamilan, dan yang terakhir adalah merokok sebagai gaya hidup remaja, seperti: kultur rokok, tren tren remaja, merokok pasif. Maka dapat dilihat bahwa ada siswa yang tidak tahu tentang bahaya merokok.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru bimbingan konseling di SMP 1 Gunung Sugih Lampung Tengah peneliti melihat bahwa peserta didik belum memahami tentang bahaya merokok yang terlihat dari jumlah peserta didik yang masih merokok di lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah, belum mengetahui kandungan bahaya dalam rokok dan banyaknya puntung rokok yang ditemukan di lingkungan sekolah seperti kantin dan toilet. Melihat permasalahan yang ada, untuk mengurangi permasalahan tersebut peneliti akan memberikan layanan informasi sebagai tindakan pencegahan kepada peserta didik agar peserta didik lebih memahami tentang pentingnya bahaya perilaku merokok.

Dan Allah juga telah melarang perbuatan yang tidak bermanfaat dan merugikan diri sendiri maupun orang lain seperti yang di jelaskan pada surah Al-Baqoroh ayat 219 sebagai berikut:

﴿يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعُ لِلنَّاسِ وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ قُلِ الْعَفْوَ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ﴾.

٢١٩

Artinya : 219. Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya". dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: " yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir.

Dari kutipan ayat di atas dapat di pahami bahwa Allah melarang sesuatu yang tiada bermanfaat, atau yang bahayanya melebihi dari mengkonsumsi arak serta berjudi khamr atau minuman beralkohol adalah perbuatan dosa besar yang tidak mendatangkan manfaat bagi yang mengkonsumsi ataupun yang tiak mengkonsumsi, serta membahayakan manusia, hal tersebut juga di samakan dengan merokok karena merokok justru menimbulkan banyak kerugian bagi pelakunya, Allah tidak menyukainya Allah menurunkan ayat tersebut supaya manusia bisa berfikir.

Oleh karena itu sekolah dan guru bimbingan dan konseling sangat berperan penting dalam memberikan informasi tetang bahaya rokok pada peserta didik agar mereka sadar dan paham akan bahaya rokok. Oleh karena itu peneliti memberikan layanan informasi pengembangan media

yang mudah dalam pembuatannya tetapi efisien dalam memberikan informasi terhadap bahaya rokok kepada peserta didik di sekolah, dan aplikasi yang dapat di kembangkan dalam penelitian ini di antaranya adalah *Powtoon*.

Powtoon adalah sebuah aplikasi *web* gratis yang memungkinkan pengguna membuat vidio pendek dengan mudah, karena tampilan *Powtoon* yang sangat mirip dengan *Powerpoint*, serta telah dilengkapi dengan fitur-fitur pilihan karakter animasi yang sangat menarik, diantaranya: animasi tulis tangan, animasi kartu, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *Timeline* yang sangat mudah, memiliki objek, latar belakang dan musik, sehingga pengguna dapat membuat video dengan fitur-fitur yang telah tersedia. Selain itu pengguna juga dapat mengimpor gambar atau audio.

Powtoon yang memiliki berbagai fitur yang menarik, ini adalah alat yang ideal bagi guru untuk memproduksi bahan-bahan ajar mereka sendiri. Vidio pemberian informasi menggunakan *Powtoon* dapat membuat peserta didik lebih tertarik dengan gambar animasi untuk menyampaikan bahaya rokok dan membuat peserta didik lebih antusias untuk melihat dan mendengarkannya. Maka dari itu peneliti memberikan pengembangan media layanan informasi untuk mengetahui keefektifan layanan tersebut di sekolah.

Jadi berdasarkan masalah diatas peneliti maka peneliti melakukan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Rokok Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah”**



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Terindikasi masih banyaknya peserta didik di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah yang memiliki pengetahuan bahaya merokok yang rendah.
2. Terindikasi dari sekolah tersebut belum pernah diberikan layanan informasi menggunakan media berbasis video.

C. Batasan Masalah

Untuk membuatnya lebih mudah bagi para peneliti untuk menghindari penyimpangan dalam penelitian, masalahnya diberikan batas. Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini terbatas pada masalah “Efektivitas Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Rokok Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah Tahun Ajaran 2019/2020”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media layanan informasi menggunakan *Powtoon* ?

2. Bagaimana respon peserta didik terhadap layanan informasi menggunakan *Powtoon* ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

Mengetahui apakah Pengembangan Media Layanan Informasi menggunakan *Powtoon* memiliki pengaruh Terhadap Bahaya Merokok Pada Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah.”

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengembangan media layanan informasi berbasis *Powtoon*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik dapat memotivasi tentang pemberian layanan informasi.
- b. Bagi guru, dapat memberikan informasi dengan cara yang tidak membuat peserta didik bosan dan dapat di terima oleh peserta didik dengan baik.
- c. Bagi peneliti, dapat menjadikan ini bekal mengajar sebagai calon pendidik.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Dalam hal ini, penulis membatasi ruang lingkup penelitian ini agar penelitian ini lebih jelas dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, diantaranya adalah:

1. Ruang lingkup ilmu

Penelitian ini termasuk dalam ruang lingkup ilmu bimbingan dan konseling dibidang penelitian.

2. Ruang lingkup objek

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media layanan informasi untuk bahaya rokok yang dilaksanakan disekolah.

3. Ruang lingkup subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah.

4. Ruang lingkup wilayah dan waktu

Ruang lingkup wilayah dalam penelitian ini adalah SMP Negeri 01 Gunung Sugih Lampung Tengah pada tahun pelajaran 2019/2020.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah, penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode yang di gunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk dalam pendidikan dan pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media layanan informasi ini adalah *ADDIE Model* yang merupakan salah satu model desain pemberian pembelajaran sistematis. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementasion*), (5) evaluasi (*evaluation*).

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan video sebagai media pembelajaran menggunakan *Powtoon* pada materi bimbingan dan konseling.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini ada beberapa unsur, yaitu:

1. Ahli

Ahli yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator media pembelajaran yang terdiri dari tiga ahli, yaitu:

a. Ahli Materi

Pakar materi yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah dosen pembimbing dosen yang akan memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Penilaian tidak hanya dalam hal materi tetapi juga dalam hal presentasi dan bahasa serta nilai. Namun, fokus penilaian ahli materi adalah pada materi dan presentasi dalam bahan ajar. Selain memberikan penilaian, ahli juga akan memberikan masukan untuk peningkatan video pembelajaran.

b. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen pemrograman komputer. Penilaian para ahli media ditekankan pada presentasi aplikasi yang telah dibuat apakah mereka telah

masuk kategori standar video pembelajaran yang baik atau tidak. Selain memberikan penilaian, pakar media juga akan memberikan masukan pada video pembelajaran

c. Ahli Bahasa

Ahli yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dosen Indonesia yang akan memberikan penilaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran. Penilaian ahli bahasa difokuskan pada penggunaan bahasa dalam media yang diinstruksikan, apakah itu sesuai dengan Enhanced Ejaan (EYD) atau tidak. Selain memberi penilaian. Pakar bahasa juga memberikan input ke dalam video pembelajaran yang telah dibuat.

2. Praktisi Pendidikan

Praktisi yang di maksud dalam penelitian ini adalah guru sekolah menengah pertama yang mengajar bimbingan konseling di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah. praktisi akan diberikan penilaian hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh penulis, dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pebelajaran yang telah di kembangkan .

3. Subjek Uji Coba

Subjek uji cob media pembelajaran adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 20 Bandar Lampung.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ditentukan secara sengaja atau dipilih sesuai tujuan dan sengaja. Media pembelajaran yang akan diproduksi dimaksudkan untuk siswa sekolah menengah pertama, maka lokasi penelitian yang dipilih adalah SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah.

D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam pengembangan media layanan informasi menggunakan *Powtoon* ini, prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan terdiri atas beberapa tahap. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada diagram berikut:



Gambar 3.1
Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupadesain pembelajaran

Model ini memiliki lima tahap yang mudah dipahami dan diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti

Powtoon. Model ADDIE memberikan kesempatan untuk mengevaluasi kegiatan pengembangan di setiap tahap, ini memiliki dampak positif pada kualitas produk mengambang. Dampak positif yang disebabkan oleh evaluasi pada setiap tahap adalah meminimalkan tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Berikut penjelasan tahapan yang di gunakan penelitian dan pengembangan;

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Tahap analisis (*analyze*) meliputi kegiatan sebagai berikut: (a) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, (b) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kompetensi belajarnya, pengetahuannya, keterampilannya, serta aspek lain yang terkait, (c) melakukan analisis potensi yang dimiliki di sekolah yang digunakan dalam penelitian, (d) melakukan analisis sesuai dengan tuntutan kompetensi.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) di lakukan dengan kerangka acuan sebagai berikut: (a) untuk siapa pembelajaran dirancang? (peserta didik); (b) kemanapun apa yang diinginkan untuk dipelajari? (kompetensi); (c) bagaimana cara menentukan tingkat penguasaan pelajaran yang sudah di capai? (asesmen dan evaluasi). Berdasarkan pertanyaan tersebut maka dalam merancang pembelajaran difokuskan

pada kegiatan yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, serta metode asesmen dan evaluasi.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap selanjutnya adalah kegiatan pengembangan (*development*) yang meliputi kegiatan penyusunan media *Powtoon*. Kegiatan pengumpulan materi ajar pembuatan gambar-gambar ilustrasi, pengetikan, dan lain-lain.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*), hasil pengembangan diterapkan dalam layanan untuk mengetahui kelayakan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif, evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui kelayakan terhadap media pembelajaran. Dalam penelitian ini hanya dilakukan evaluasi formatif, karena jenis evaluasi ini berhubungan dengan tahapan penelitian pengembangan untuk memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dan analisis dalam penelitian dan pengembangan ini yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Anwar Sutoyo, observasi adalah metode pengamatan dan perhatian yang dilakukan secara langsung atau tidak langsung pada objek yang diteliti, dilakukan secara sistematis dan memiliki tujuan tertentu. Jenis observasi yang saya gunakan adalah observasi pseudo-partisipan, yaitu penulis tidak berpartisipasi aktif dalam mengamati aktivitas subjek. Jadi penulis terlibat langsung dalam memberikan layanan

2. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*interview*) adalah teknik penelitian yang dilakukan dengan cara dialog baik secara langsung (tatap muka) atau melalui media perantara antara pewawancara dan yang diwawancarai untuk mendapatkan sumber data. Wawancara yang dilakukan dalam pra-penelitian adalah wawancara langsung. Wawancara langsung adalah wawancara yang dilakukan oleh pewawancara dalam berkomunikasi atau ingin mengetahui informasi langsung dari sumber data. Wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah di sekolah

3. Angket (*Kuisisioner*)

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket digunakan dalam uji kelayakan dan pengujian media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi pengembangan media pembelajaran untuk bimbingan dan konseling menggunakan Powtoon dengan memberikan kuesioner kepada siswa dalam uji coba lapangan kuesioner yang digunakan oleh penulis adalah kuesioner negatif, dengan hasil skor rendah dari kuesioner dikategorikan dalam jumlah terbaik.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data pribadi responden.

Dokumen yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data pengetahuan bahaya merokok pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah, data SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah terkait data guru, visi dan misi, dan juga dokumen mengenai proses kegiatan pemberian layanan informasi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk memfasilitasi implementasi sesuatu. Berdasarkan tujuan penelitian, instrumen berikut dirancang dan terstruktur.

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen berupa wawancara yang disusun untuk mengetahui Media seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Validasi Ahli

- a. Instrumen Validasi Ahli Media, Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kegrafikan dan penyajian Media pembelajaran menggunakan *Powtoon*.
- b. Instrumen Validasi Ahli Materi, Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi kebahasaan dan kesesuaian evaluasi dalam media layanan informasi menggunakan *Powtoon*.
- c. Instrumen Validasi Ahli bahasa, Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi bahasa yang sesuai dengan usia peserta didik yang sedang di teliti dalam media layanan informasi menggunakan *Powtoon*.

Tabel 1

Daftar Tim Validasi Produk

No	Nama	Bidang Keahlian
1.	Fredi Ganda Putr, M.Pd	Ahli Media
2.	Iip Sugiharta, M.Si	Ahli Media
3.	Andi Thahir, S.Psi.,M.A.,Ed.D	Ahli Materi
4.	Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I	Ahli Materi
5.	Dedi Satriawan, M.Pd	Ahli Bahasa

3. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini berbentuk angket uji aspek kemenarikan yang di berikan kepada peserta didik. Angket uji aspek kemenarikan berupa media layanan informasi menggunakan *Powtoon*.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini yang menggambarkan pendapat, tanggapan dan saran dari validator yang diperoleh dari hasil lembar validasi. Selama fase uji coba, kuesioner terbuka digunakan sebagai

kritik, saran, masukan dan peningkatan. Dari hasil analisis deskriptif digunakan untuk menentukan tingkat determinasi, daya tarik produk dan efektivitas media video. Data yang dihasilkan dari kuesioner adalah data kualitatif dalam bentuk skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang suatu fenomena sosial.

Dalam penelitian ini menggunakan skala 1 sampai 5, dengan skor 1 terendah dan skor tertinggi 5.

1) Angket Validasi Ahli

Instrumen validasi berisi pertanyaan yang telah disediakan oleh peneliti. Nilai akhir suatu item adalah persentase dari nilai rata-rata indikator dari semua jawaban validator. Rumus untuk menghitung nilai rata-rata indikator adalah sebagai berikut:

Tabel. 2
Kriteria skor yang digunakan penelitian pengembangan dalam memberikan penilaian pada media video

Skor Penilaian				
1	2	3	4	5
TidakBaik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Untuk menentukan hasil dari persentase skor penilaian digunakan rumus perhitungan ialah sebagi berikut:

$$Me = \frac{\sum Xi}{n}$$

Keterangan :

Me : Mean (rata-rata)

Σ : Epsilon (Baca Jumlah)

Xi : Nilai x ke i sampai ke n

n : Jumlah Individu

Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari persentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase

Σx : Jumlah jawaban responden dalam satu item

Σxi : Jumlah nilai ideal dalam item

Kemudian dicari persentase kriteria validasi. Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3

Kriteria Interpretasi Respon Validator

Skor Bahan Ajar	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Pada tabel tersebut, menunjukkan semakin tinggi nilai rata-rata interpretasi maka validitas/kelayakan media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok semakin tinggi.

2) Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik

Angket pendidik dan peserta didik menggunakan skala *likert* dengan penilaian sebagai berikut:

- a) Jawaban Sangat Tinggi/ Sangat Setuju diberi skor 5
- b) Jawaban Tinggi/ Setuju diberi skor 4
- c) Jawaban Cukup/ Setuju diberi skor 3
- d) Jawaban Rendah/ Tidak Setuju diberi skor 2
- e) Jawaban Sangat Rendah/ Sangat Tidak Setuju diberi skor 1.

Dari perhitungan skor masing-masing pernyataan, dicari presentasi jawaban keseluruhan responden dengan rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Persentase

$\sum x$: Jumlah jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$: Jumlah nilai ideal dalam item

Penentuan kriteria interpretasi skor angket dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4

Kriteria Interpretasi Respon Pendidik dan Peserta Didik

Skor Bahan Ajar	Kriteria
81%-100%	Sangat Setuju
61%-80%	Setuju
41%-60%	Cukup Setuju
21%-40%	Tidak Setuju
0%-20%	Sangat Tidak Setuju

Dari skala persentase kelayakan di atas bahwa semakin rendah skor yang diberikan, produk yang dikembangkan dianggap kurang cocok untuk digunakan. Jika semakin tinggi skor yang diberikan, produk yang dikembangkan sangat layak digunakan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Perkembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menghasilkan Layanan Informasi Media Menggunakan Powtoon Tentang Bahaya Merokok yang baik berdasarkan penilaian ahli dan setuju berdasarkan respon dari pendidik dan peserta didik.

1. Analysis (Hasil Analisi)

Hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman untuk hasil analisis yang telah dilakukan digunakan sebagai pedoman dan pertimbangan dalam membuat media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok di sekolah. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan dan analisis kebutuhan serta analisis peserta didik.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan diadakan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah. Pengumpulan data yang dilakukan yakni dengan melakukan wawancara terhadap guru bimbingan konseling. Indikator

pertanyaan yang terdapat dalam wawancara ialah mengenai bagaimana pemberian layanan informasi di sekolah tersebut terutama tentang bahaya dari merokok itu sendiri.

Hasil analisis kebutuhan yakni masih kurangnya penggunaan media yang menarik yang bertujuan sebagai media layanan informasi yang dapat menambah wawasan peserta didik dalam menampung informasi yang didapatkan, sehingga memungkinkan peneliti mengembangkan media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok di sekolah.

b. Analisis Spesifikasi

Pada pembuatan video menggunakan *Powtoon* kita hanya perlu login dan membuat akun agar dapat membuat *Powtoon* dan dapat memilih fitur, animasi, latar dan warna yang terdapat pada *Powtoon* tersebut

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh, yaitu peserta didik belum pernah diberikan layanan informasi menggunakan media. Layanan informasi yang mereka terima kontekstual dan monoton. Pengembangan layanan informasi dikembangkan dengan memperhatikan karakter peserta didik, karakter peserta didik yang dapat dipertimbangkan meliputi pengembangan pribadi, hubungan

antara pribadi, sosial, nilai-nilai moral dan dalam penerimaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Analisis karakteristik ini peneliti akan menyesuaikan media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2. Design (Tahap Perencanaan)

a. Penyusunan Kerangka pada Media

Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang bagaimana pemilihan konsep pada *Powtoon*, yang di butuhkan dalam tahap ini adalah jaringan internet agar dapat tersambung ke website *Powtoon.com*

1) Login (Masuk)

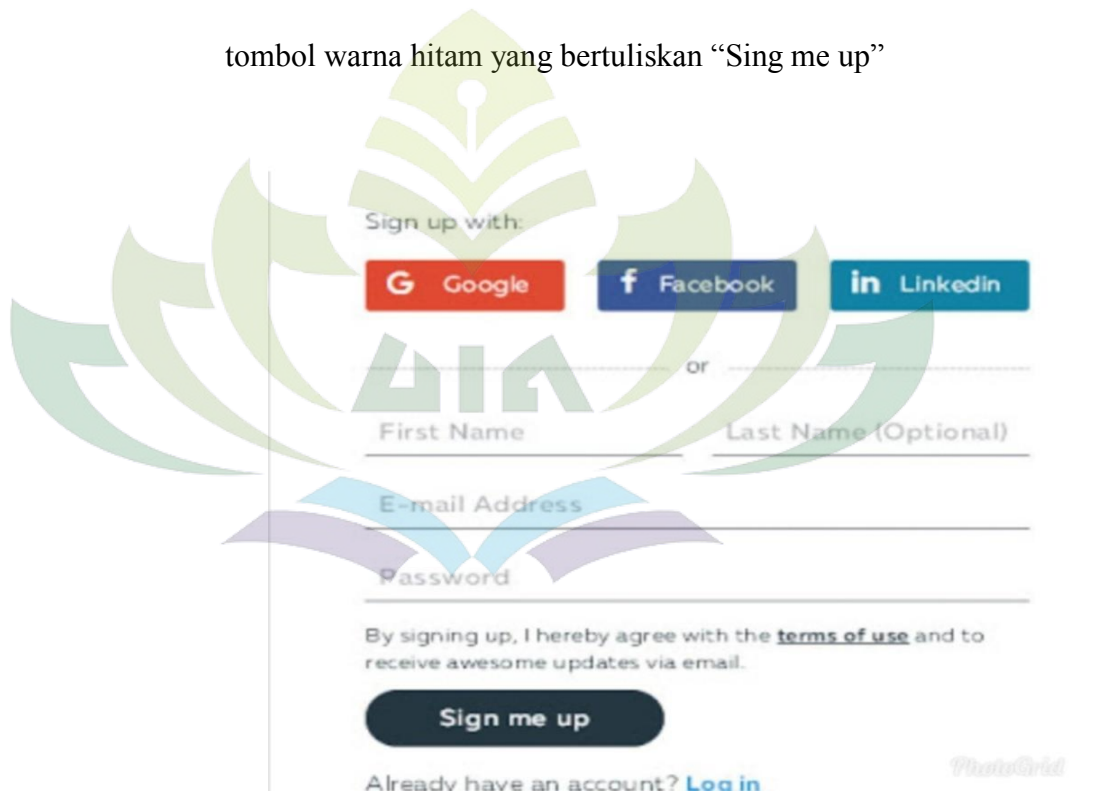
Pada tahap ini penulis harus login ke website *Powtoon.com* akan timbul gambar seperti berikut lalu klik tombol warna biru yang bertuliskan “START NOW”.






Gambar 4.1

2) Mendaftar

Setelah Login muncul halaman pendaftaran, tahap selanjutnya adalah mendaftar, terdapat 3 pilihan mendaftar yaitu dapat melalui akun Google, Facebook atau melalui LinkedIn. Lalu masukan e-Mail username dan Pasword, jika sudah klik tombol warna hitam yang bertuliskan “Sing me up”



Sign up with:

 Google  Facebook  LinkedIn

or

First Name Last Name (Optional)

E-mail Address

Password

By signing up, I hereby agree with the [terms of use](#) and to receive awesome updates via email.

Already have an account? [Log in](#)

PhotoGrid

Gambar 4.2

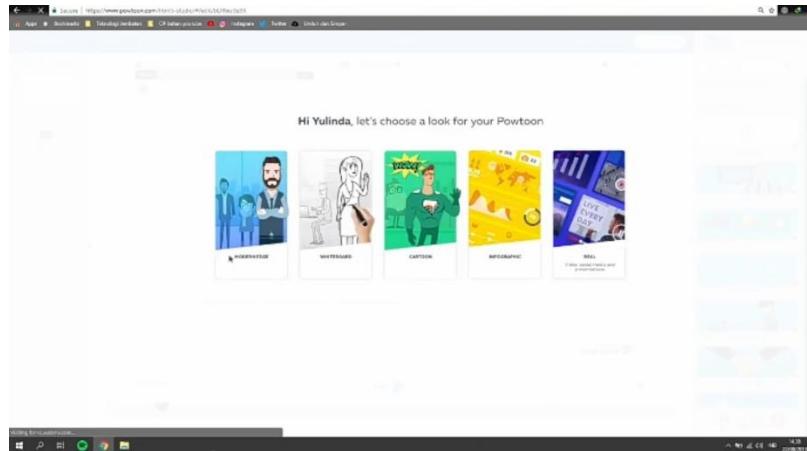
3) Pemilihan Animasi

Setelah log in akan tampil menu untuk membuat animasi, dan terdapat tiga pilihan yaitu *Customize a popular template*, *Stat from scratch* dan *build your story scene by scene*, pada bagian ini penulis memilih *Build your story scene by scene*.



4) Macam-macam Tampilan Animasi

Kemudia setelah memilih membuat animasi terdapat pilihan animasi yang akan dibuat, terdiri dari berbagai macam pilihan yaitu, PROFESSIONAL, WHITE BOARD, INFOGRAPHIC, dan CARTOON. Dalam tahap ini penulis memilih CARTOON agar sesuai dengan peserta didik yang akan di teliti.



Gambar 4.4

5) Lembar Kerja

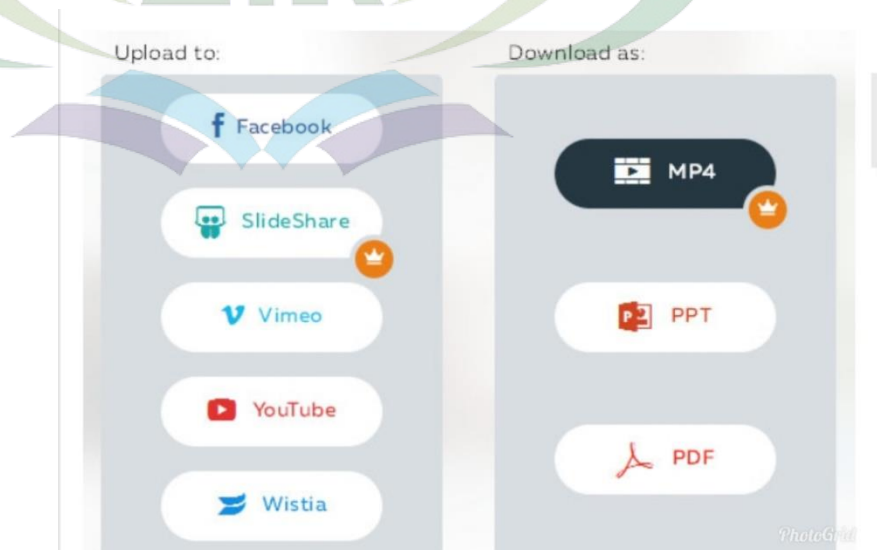
Didalam lembar kerja terdapat Slide, Time Line dan Tools box. Slide yang berfungsi untuk melihat seluruh slide dari persentasi, menambah, menghapus atau menggeser urutan slide dan mengatur transisi antar slide. Fungsi Time Tine pada *Powtoon* terdapat pada bagian bawah lebar kerja yang berfungsi untuk mengatur waktu kemunculan animasi dan mengatur durasi slide. Dan yang terakhir adalah Tools box yang apa bila di buka pada lembar kerja Tools box terdapat pada layar komputer sebelah kanan, Tools box berisi aplikasi untuk membuat slide presentasi (scene, backgeround, text, chacarter, property, shape, music, media dan special).



Gambar 4.5

6) *Save* (Simpan)

Tahap terakhir adalah tahap menyimpan, dalam menu penyimpanan ini terdapat banyak pilihan untuk menyimpannya, seperti dapat di simpan ke Facebook, Youtube, MP4 dll.



Gambar 4.6

b. Perancangan Penyajian Materi

Penyajian materi dalam media ini sesuai dengan indikator yang ada.

c. Perancangan Instrumen

Instrumen yang digunakan berupa angket (*kuesioner*) yang disiapkan untuk mengevaluasi media yang telah dibuat. Penyusunan instrumen didasarkan pada aspek-aspek yang disesuaikan dengan tujuan masing-masing angket. Instrumen termasuk kuesioner evaluasi oleh para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Kuesioner diberikan kepada para ahli ketika meninjau media sebelum diuji coba di lapangan. Sedangkan kuesioner setelah ujicoba diberikan kepada praktisi pendidikan dan siswa dalam bentuk tanggapan kuesioner kepada media.

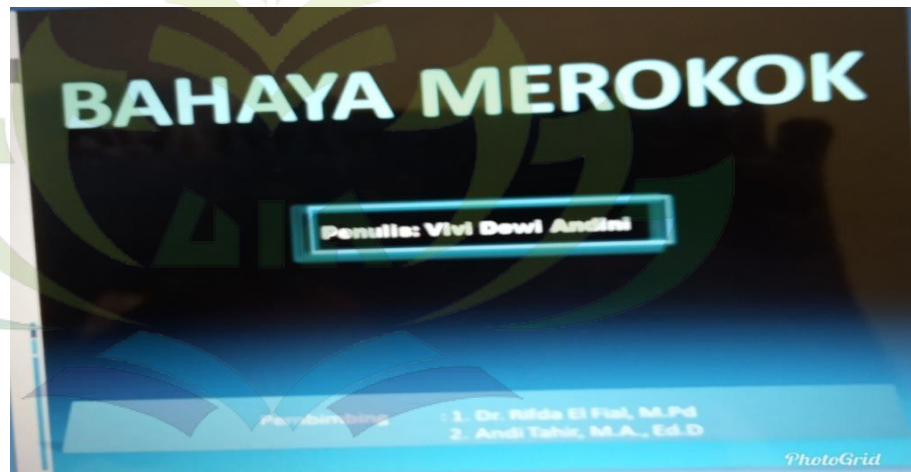
Setelah fase desain, evaluasi kemudian dilakukan. Kerangka kerja di media ini mencakup intro (pembukaan), konten (materi) dan bagian penutup. Materi di media ini sesuai dengan indikator yang ada. Membuat video ini menggunakan situs web Powtoon. Instrumen untuk mengevaluasi kualitas produk setelah dikembangkan adalah dalam bentuk daftar periksa kuesioner untuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktisi pendidikan dan siswa. Desain instrumen penilaian dimulai dengan persiapan kisi kuesioner dan kemudian kuesioner penilaian disusun yang akan diberikan kepada para ahli, mengajar praktisi untuk mencari tahu respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

a. Pembuatan Video

Pada Video pemberian layanan informasi ini di berikan musik latar yang bisa diperdengarka selama menggunakan media . penyusunan ini berupa desain tampilan media pembelajaran yang meliputi:

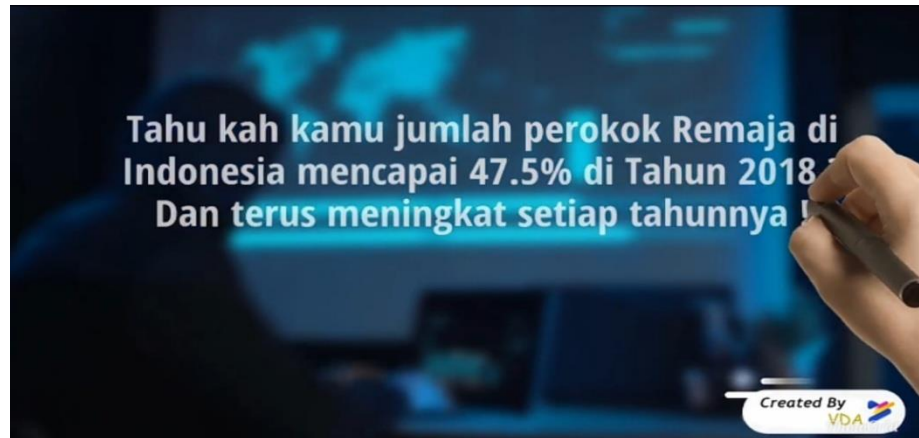
- 1) Bagian intro pembuka terdidi dari satu slide dengan keterangan judul video nama Peneliti, serta nama pembimbing



Gambar 4.7 tampilan intro

- 2) Bagian isi Materi

Pada bagian ini berisi tentang informasi persentase jumla perokok di Indonesia, yang di jelaskan di dalam video berupa tulisan dan melalui audio atau suara yang terdapat pada video.



Gambar 4.8 tampilan informasi persentase perokok

Kemudian dilanjutkan informasi kedua yang menjelaskan tentang 400 zat di dalam rokok dan 60 di antaranya adalah penyebab kanker.



Gambar 4.9 zat yang terkandung dalam rokok

Kemudian dilanjut materi yang ketiga tentang kandungan inti di dalam rokok yang dapat menyebabkan kanker di antaranya ketiga zat tersebut, dan yang dapat menyebabkan kecanduan.



Gambar 4.10 kandungan zat yang terdapat pada rokok

Kemudian dilanjut materi yang ketiga dengan penjelasan melalui audio tentang bahaya asap rokok yang juga dapat merusak bumi menimbulkan polusi yang tidak baik untuk lingkungan.



Gambar 4.11 informasi bahaya asap rokok bagi lingkungan

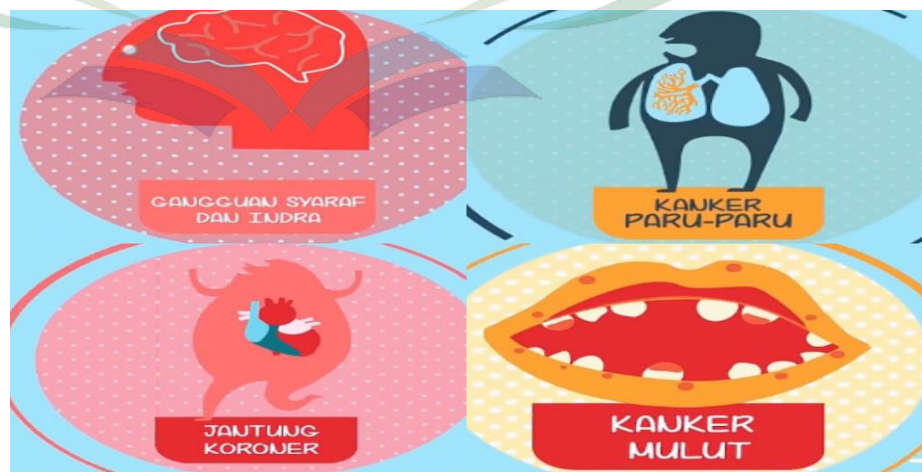
Di lanjutkan pada materi yang kelima pemberian informasi tentang merokok sama dengan memasuki racun kedalam

tubuh, baik bagi perokok mau pun orang disekeliling perokok yang terpapar asap.



Gambar 4.12 informasi rokok mengandung racun

Materi keenam menjelaskan tentang penyakit apa saja yang timbul jika merokok.



Gambar 4.13 informasi penyakit akibat merokok

Pada materi selanjutnya mengenai perokok pasif dan dampak asap rokok bagi perokok pasif.



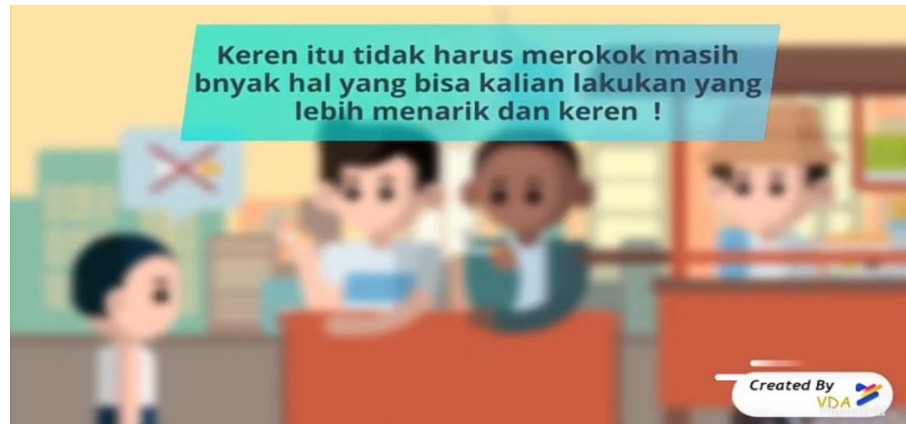
Gambar 4.14 dampak perokok pasif

Informasi selanjutnya mengenai bagaimana cara berhenti merokok dan menjauhi rokok, dapat dilihat dari video dan ada penjelasan melalui audio yang terdapat pada video tersebut.



Gambar 4.15 cara berhenti merokok

Informasi yang terakhir mengajak peserta didik agar tidak merokok dan melakukan hal-hal positif yang lebih berguna dari pada harus merokok.



Gambar 4.16 informasi untuk tidak merokok

3) Bagian penutup

Atas rekomendasi dari ahli materi profil penulis diletakkan di akhir video.



Gambar 4.17 penutup

Setelah proses pembuatan media ini selesai, media ditinjau oleh para ahli dan praktisi pendidikan yang akan menilai kualitas

media. Kuesioner juga disediakan di bagian kuesioner untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan. Dari hasil kuesioner akan diperoleh saran untuk melakukan revisi ke media.

b. Hasil Penilaian Angket Validasi

Validasi produk dilakukan setelah pembuatan produk awal. Validasi dilakukan oleh total 5 validator dari 3 jenis domain validasi yaitu, validasi ahli media, validasi pakar materi, dan validasi pakar bahasa untuk menentukan respons terhadap produk yang sedang dikembangkan. Instrumen validasi menggunakan skala *Likert*.

Adapun hasil validasi adalah sebagai berikut.

1. Validasi Ahli Media

Persentase% validasi per aspek dalam validasi media ini diperoleh dari jumlah jawaban responden ($\sum X$) per aspek dibagi jumlah nilai ideal ($\sum X_i$) per aspek dikali dengan 100%. Persentase rata-rata yang diperoleh dari jumlah persentase (%) total semua aspek dibagi dengan jumlah aspek. Setelah diperoleh, maka diperoleh kriteria interpretasi yang telah ditentukan. Peringkat dari validator pakar media disajikan dalam tabel berikut:

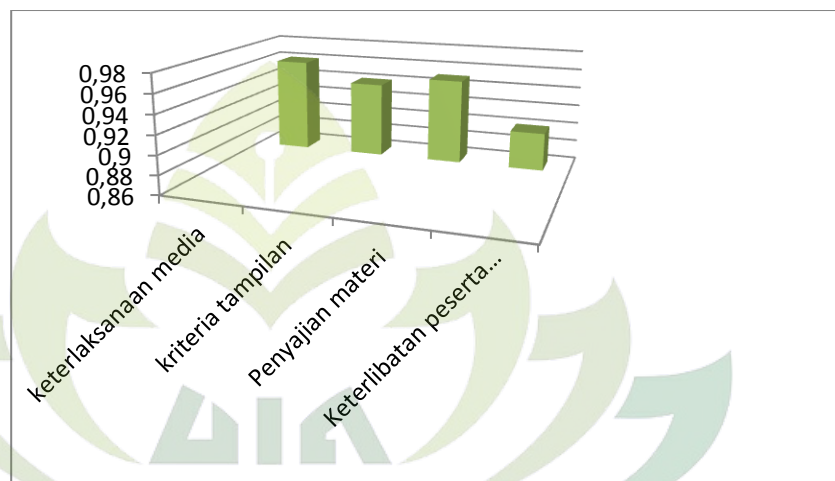
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Ahli Media Tanpa Revisi

Aspek	Per aspek ΣX	Jumlah Maks per spek ΣX	Persentase(%) validasi per aspek (P)	Kriteria
Keterkaitan media layanan informasi	48	50	96%	Sangat Baik
kriteria tampilan media	47	50	94%	Sangat Baik
Penyajian materi pada media	19	20	95%	Sangat Baik
Keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media	27	30	90%	Sangat Baik
Jumlah total	141	150	375%	Sangat Baik
Persentase rata-rata	92,25%			

Penilaian mencapai persentase rata-rata sangat baik, dengan total penilaian 140 dan persentase rata-rata 92,25% seperti tabel pada Tabel 4.1. Rincian persentasenya adalah; persentase validasi pada aspek Relasi media layanan informasi mencapai persentase 90% dengan kriteria Sangat Baik, pada aspek kriteria tampilan media mencapai persentase 94% dengan kriteria Sangat Baik, pada aspek kriteria Presentasi materi pada media mencapai persentase 95% dengan kriteria Sangat Baik, dan dalam aspek

keterlibatan siswa dalam menggunakan media mencapai persentase 90% dan dengan kriteria Sangat Bagus.

Hasil data validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut



Grafik 4.1 Hasil Validasi Media Tanpa Revisi

2. Validasi Ahli Materi

Evaluasi dan penentuan kriteria interpretasi ahli materi disesuaikan dengan penilaian dan penentuan kriteria interpretasi dalam validasi pakar media. Berdasarkan hasil validasi penilaian rata-rata sangat baik dengan total peringkat 190 dan persentase

rata-rata 95,4%. Penilaian validator ahli materi disajikan dalam tabel berikut:

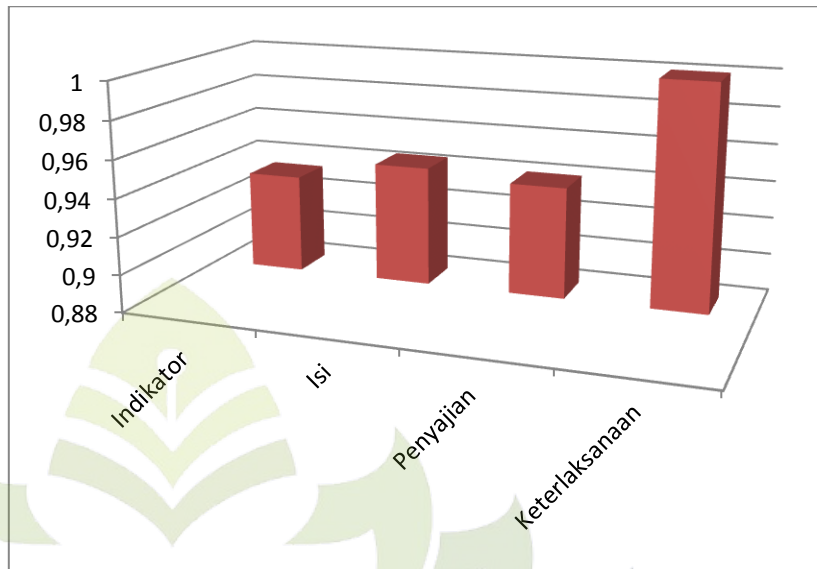
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Ahli Materi Tanpa Revisi

Aspek	Per aspek ΣX	Jumlah Maks per aspek ΣX	Persentase(%) validasi per aspek (P)	Kriteria
Indikator	28	30	93,3	Sangat Baik
Isi	85	90	94,4	Sangat Baik
Penyajian	47	50	94	Sangat Baik
Keterlaksanaan	30	30	100	Sangat Baik
Jumlah total	199	200	398,72	Sangat Baik
Persentase rata-rata	95,4%			

Rincian persentase seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4.2.

Persentase validasi pada aspek indikator adalah 93,3% dengan kriteria Sangat Baik, sedangkan pada aspek konten persentase adalah 94,4% dengan kriteria Sangat Baik, sedangkan persentase presentasi adalah 94% dengan kriteria Sangat Bagus, aspek kelayakan mendapat yang tertinggi persentase itu 100% dengan kriteria sangat baik.

Hasil data validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk tabel, juga disajikan dalam bentuk grafi sebagai berikut:



Grafik 4.1 Hasil Validasi Materi Tanpa Revisi

3. Validasi Ahli Bahasa

Evaluasi dan penentuan kriteria interpretasi ahli bahasa yang disesuaikan dengan penilaian dan penentuan kriteria interpretasi dalam validasi ahli materi. Penilaian validator pakar bahasa disajikan dalam tabel berikut:

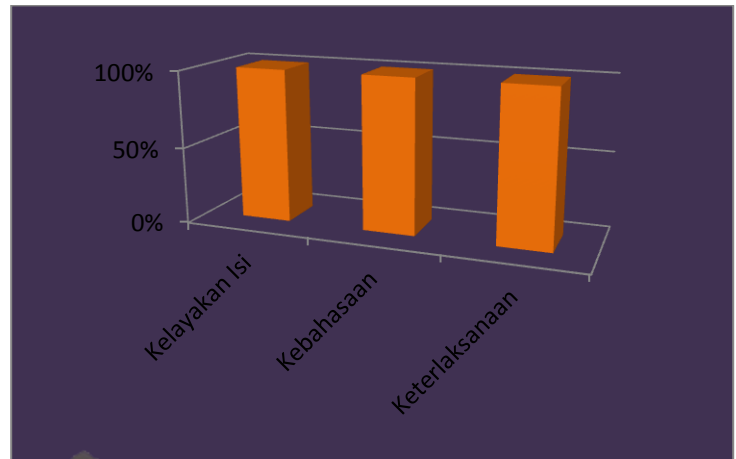
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Ahli Bahasa Tanpa Revisi

Aspek	Per aspek ΣX	Jumlah Maks per aspek ΣX	Persentase(%) validasi per aspek (P)	Kriteria
-------	-------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	----------

Kelayakan isi	30	30	100	Sangat Baik
Kebahasaan	55	55	100	Sangat Baik
Keterlaksanaan	15	15	100	Sangat Baik
Jumlah total	100	100	300	Sangat Baik
Persentase rata-rata	100%			

Adapun rincian persentasi seperti yang tertera dalam Tabel 4.3. Jumlah rata-rata persentase dari ketiga aspek adalah 100%, jumlah persentase validasi pada aspek kelayakan isi sebesar 100% dengan kriteria Sangat Baik, pada aspek kebahasaan sebesar 100% dengan kriteria sangat baik 100%, dan persentase keterlaksanaan mendapat jumlah yang sama dengan kedua aspek sebelumnya, yaitu sebesar 100% dengan kriteria Sangat Baik.

Hasil data validasi ahli selain disajikan dalam bentuk tabel juga disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut;



Grafik 4.3 Hasil Validasi Bahasa Tanpa Revisi



4. Hasil Evaluasi Dan Revisi Validasi

Hasil yang didapat dari ahli Media, ahli materi, dan ahli bahasa berupa kritik, saran bentuk kesalahan beserta saran perbaikan yang dapat diperinci sebagai berikut:

A. Evaluasi Ahli Media

1) Evaluasi Ahli Media Validator I

Tabel 4.4 Evaluasi Ahli Media Validator I

No	Bagian	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	Kriteria tampilan media	Audio harus di perjelas	Di bagian yang kosong di isi suara dengan tema bahaya merokok

Sumber: angket penilaian validasi ahli media

2) Evaluasi Ahli Media Validator II

Tabel 4.5 Evaluasi Ahli Media Validator I

No	Bagian	Jenis kesalahan	Saran Perbaikan
1	Kriteria tampilan media	- Tampilan tulisan pada video	- speed di naikan menjadi sedang

Sumber: angket penilaian validasi ahli media

3) Penjelasan

Dalam hal ini ahli media validator I dan II berpendapat sama, yaitu menaikkan speed video menjadi sedang agar peserta didik tidak bosan menunggu materi yang akan disampaikan berikutnya, atau ditambahkan materi didalam video yang masih belum terisi suara.

B. Evaluasi Ahli Materi

1) Evaluasi Ahli Materi Validator I

Tabel 4.6 Evaluasi Ahli Materi Validator I

No	Bagian	Jenis kesalahan	Saran
1	Indikator	-	- Di cek kesesuaian indikator dengan isi di dalam video

Sumber: angket penilaian validasi ahli materi

2) Penjelasan

Berdasarkan angket yang didapat dari ahli materi validator I adalah penulis diharuskan menyesuaikan isi video dengan indikator yang ada pada BAB II, sedangkan ahli materi validator II tidak di berikan saran karna menurut validator kesesuaian isi video sudah sesuai dengan indikator, isi dan penyajian sudah memenuhi kriteria.

C. Evaluasi Ahli Bahasa

1) Evaluasi Ahli Bahasa

Berdasarkan angket yang di berikan penulis kepada ahli Bahasa dapat di ambil kesimpulan yaitu, bahasa yang digunakan di dalam video di anggap sudah menyesuaikan dengan peserta didik yang akan di teliti yaitu peserta didik kelas VIII.

4. Implementation (Tahap Implementasi)

Setelah media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok. Di sekolah di nyatakan Sangat baik untuk digunakan, maka selanjutnya akan dilakukan uji coba untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik untuk mengetahui respon terhadap media layanan Informasi dengan menggunakan *Powtoon*. Berikut hasil uji coba yang dilakukan:

a. Respon Pendidik

Untuk mengetahui respon pendidik, dilakukan pemberian angket kepada pendidik yaitu guru BK di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah untuk menilai media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok di sekolah. Penilaian

dilakukan oleh pendidik di bidang bimbingan dan konseling.

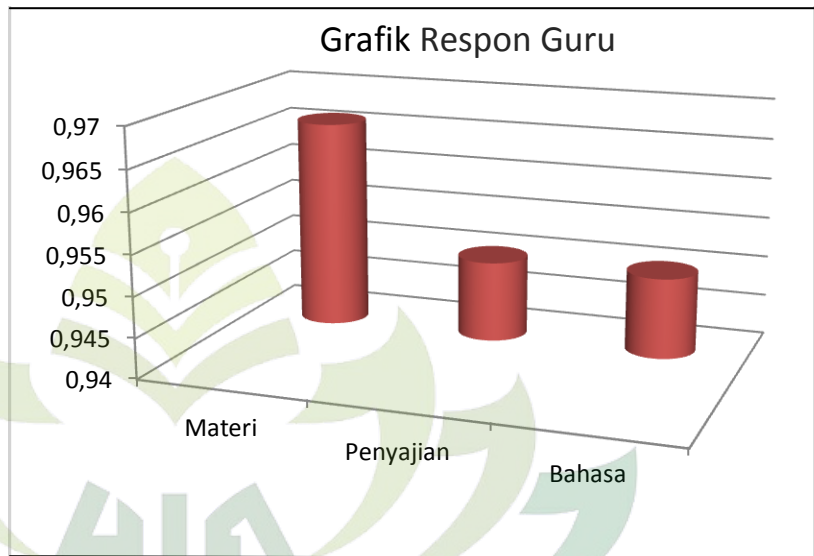
Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian yang didapatkan:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Respon Pendidik

Aspek	Per aspek ΣX	Jumlah Maks per aspek ΣX	Persentase(%) validasi per aspek (P)	Kriteria
Materi	29	30	96,6	Sangat Baik
Penyajian	19	20	95	Sangat Baik
Bahasa	19	20	95	Sangat Baik
Jumlah total	67	70	286,6	Sangat Baik
Persentase rata-rata	95,5%			
Total kriteria	Sangat Baik			

Tabel 4.8 menjelaskan jumlah penilaian respon peserta didik secara keseluruhan adalah 67 dengan rincian pada aspek materi persentase yang dicapai mencapai 96,6% dengan kriteria sangat baik, pada aspek Penyajian mencapai 95% dengan kriteria sangat baik, dan kemudian aspek bahasa dengan persentase 95% dengan kriteria sangat baik. Dari hasil rekapitulasi respon pendidik tersebut di simpulkan bahwa media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Merokok Di sekolah sudah dapat digunakan

sebagai media layanan informasi tentang bahaya merokok di sekolah tanpa perlu dilakukan revisi. Selain di jelaskan dengan tabel hasil respon peserta didik juga dapat di lihat dalam tabel 4.4 sebagai berikut:



Grafik 4.4 Hasil Respon Guru

Hasil validasi oleh pendidik mencakup 3 aspek penilaian dengan 14 pertanyaan. Hasil penilaian dari pendidik mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 95,5% dengan kriteria penilaian Sangat Baik. Hal ini berarti Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Merokok sudah Sangat Baik digunakan dalam pemberian layanan informasi khususnya tentang bahaya merokok di sekolah. Setelah validasi dilakukan maka produk siap diuji coba pada peserta didik.

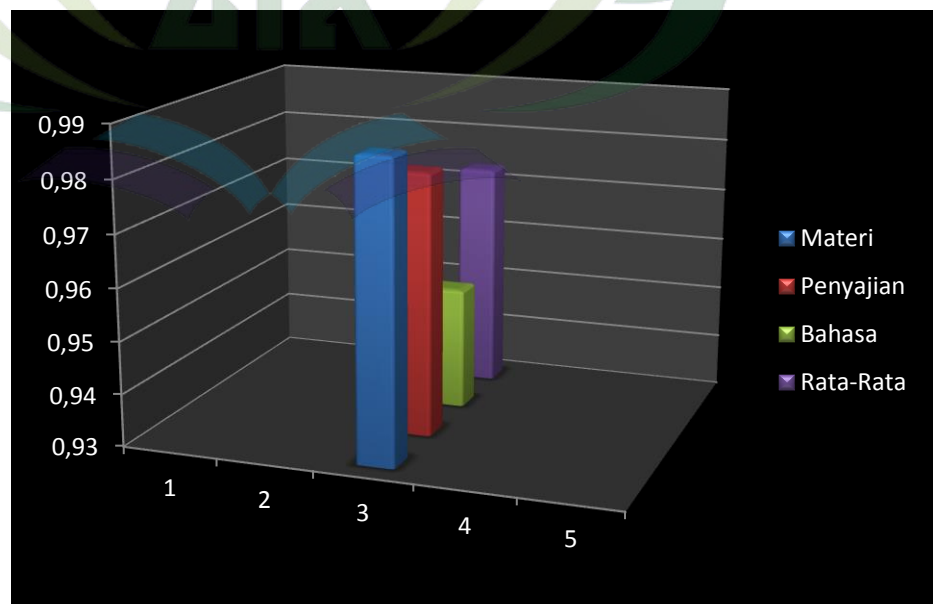
b. Uji Coba Kelompok Kecil

Ujicoba kelompok kecil dimaksud untuk menguji produk dengan skala responden yang lebih kecil. Uji kelompok kecil ini melibatkan 15 peserta didik yang di pilih secara *Rando* atau secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Terdiri dari peserta didik di kelas VIII 1 sampai dengan VIII 5 di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah. ujicoba kelompok kecil dilakukan dengan cara menjelaskan seputar Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Merokok yang telah di kembangkan. Setelah peneliti selesai menjelaskan produk, responden diberikan Angket atau kuisisioner untuk menilai produk. Hasil respon peserta didik tentang Pengembangan Media Layanan Informasi menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Merokok dapat di lihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil uji coba kelompok kecil peserta didik

No	Aspek	Jumlah Persentase
1	Materi	98,66%
2	Penyajian	98%
4	Bahasa	95,33%
Persentase Rata-rata		97,33%
Kriteria Interpretasi		Sangat Setuju

Tabel 4.9 merupakan hasil ujicoba kelompok kecil, produk yang telah dikembangkan mencapai persentase rata-rata 97,33%. Hasil ujicoba kelompok kecil pada aspek permateri mencapai persentase 98,66%, aspek penyajian mencapai 98% dan aspek bahasa mencapai 95,33%, keseluruhan jumlah persentase tersebut mencapai kriteria Sangat Setuju, hal ini berarti media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok yang dikembangkan oleh peneliti sangat baik untuk digunakan sebagai pemberian layanan informasi tentang bahaya merokok pada peserta didik disekolah. Secara garis besar hasil uji coba kelompok kecil dapat di lihat pada grafik 4.5 sebagai berikut:



Grafik 4.5 hasil uji coba kelompok kecil

c. Uji Lapangan

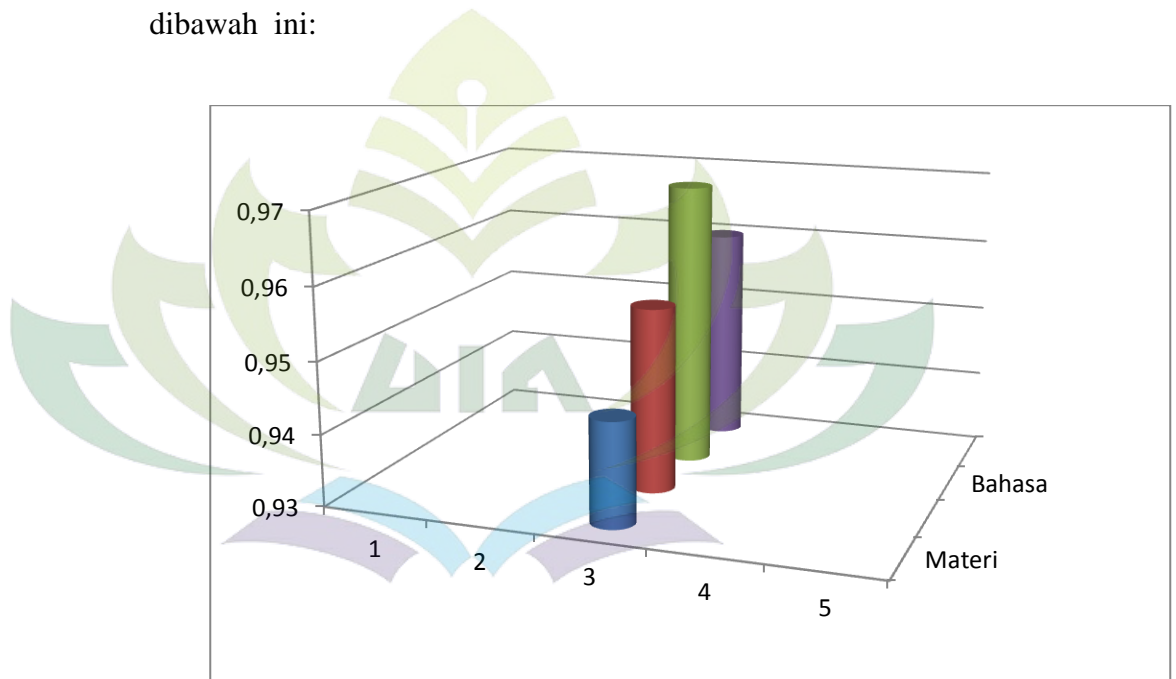
Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, kemudian produk diujikan kembali ke uji lapangan. Uji lapangan dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk secara lebih luas. Respon pada uji lapangan ini total berjumlah 32 peserta didik yang terdiri dari kelas VII dan VIII 1 di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah. Hasil uji lapangan dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut ini:

Tabel: 4.10 Hasil uji lapangan peserta didik Kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 1 Gunung Sugih

No	Aspek	Jumlah Persentase
1	Materi	94,45%
2	Penyajian	95,57%
3	Bahasa	96,96%
Jumlah		286
Persentase rata-rata		96%
Kriteria Interpretasi		Sangat Setuju

Tabel 4.10 menjelaskan hasil yang diapat dari uji lapangan melalui kuisisioner atau angket peserta didik kelas VII dan kelas VIII SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah, pada aspek

materi mencapai persentase 94,45%, pada aspek penyajian mencapai persentase 95,57%, kemudian pada aspek bahasa mencapai persentase 83,63%. Nilai persentase rata-ratanya adalah 96,96% yang mendapatkan kriteria interpretasi Sangat Setuju. Karena interpretasi sudah menunjukkan sangat menarik maka produk tidak perlu direvisi. Secara garis besar hasil uji lapangan dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Setelah Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* divalidasi oleh beberapa validator Media, Materi, dan Bahasa kemudian Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* diuji cobakan pada uji coba kelompok kecil yang diberikan kepada 10 orang peserta didik di

SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah, dan 32 peserta didik dari satu kelas pada kelas VIII 1 di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah. Hasil uji coba tersebut kemudian terdapat beberapa kekurangan dalam media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok. Kekurangan tersebut segera diperbaiki oleh peneliti agar menjadi Media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok yang layak untuk digunakan dalam proses pemberian informasi khususnya tentang bahaya merokok.

B. Pembahasan

Dalam proses pengembangannya peneliti menggunakan penelitian *Research and Development (R&D)* *Research and Development* adalah metode penelitian yang sering digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Proses penelitian ini bersifat sistematis yang membantu menciptakan dan mengembangkan Media secara efektif, menarik, dan efisien dalam lingkungan yang mendukung, baik menggunakan seni, ilmu pengetahuan, maupun teori pembelajaran (*Instructional*). Penelitian ini dijadikan sebagai dasar ilmu atau terapan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai peneliti yaitu untuk mengembangkan Media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok. Untuk menghasilkan produk berupa VIDEO yang maksimal, maka peneliti menggunakan tahap *analysis, design, development,*

implementation, dan *evaluation* yang merupakan singkatan dari komponen penting dalam proses menciptakan desain instruksi itu sendiri.

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam perencanaan yaitu melakukan observasi kesekolah. Hasil dari observasi dan lalu di analisis baik kebutuhan, spesifikasi dan karakter peserta didik yang dilakukan di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah diketahui bahwa dalam proses pemberian layanan informasi belum maksimal masih menggunakan metode ceramah dan monoton tanpa menggunakan media sehingga peserta didik memerlukan media layanan informasi yang dapat mereka terima dengan mudah dipahami, tahapan berikutnya yang dilakukan oleh peneliti dalam pembuatan bahan Media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok adalah pengumpulan beberapa informasi dan perangkat lunak dalam proses pembuatan video sebagai layanan informasi.

Tahap berikutnya merupakan tahap Perencanaan (*Design*) yaitu penyusunan kerangka media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok, yang di antaranya penentuan animasi, latar serta materi apa saja yang akan di tampilkan pada video dalam media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok.

Tahap selanjutnya yaitu *development* (hasil pengembangan dan pembuatan produk) seperti tahap-tahap pembuatan awal video yang kemudian video di validasi oleh validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa setelah media di validasi kemudian di evaluasi

dan di revisi oleh para ahli dan kemudian di sebar dipaparkan yang terdiri dari guru dan peserta didik.

1. Tahap validasi produk oleh ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media mencakup 4 aspek penilaian dengan 15 pertanyaan / pernyataan. Pada proses validasi materi terdapat beberapa saran dan masukan untuk peneliti agar diperbaiki, dan diperbaiki agar lebih baik dalam penggunaannya sebagai layanan informasi. Komentar serta saran validator ahli media dapat dilihat pada tabel **4.2.** produk yang telah di revisi sudah sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Validator mendapatkan hasil penilaian rata-rata dari 2 ahli media sebesar 92,25% dengan kategori penilaian adalah “Sangat Baik” hal ini dikarenakan media pada layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok mudah dipahami, disusun secara logis dan sistematis sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami media.

2. Hasil validasi ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli media mencakup 4 aspek penilaian dengan pertanyaan / pernyataan. Pada proses validasi ahli materi terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki dan disempurnakan agar lebih baik dalam penggunaannya sebagai media layanan informasi. Komentar serta saran dapat dilihat pada tabel **4.2.** produk yang telah direvisi sesuai saran atau masukan dari para

validator dan menghasilkan rata-rata persentase penilaian dari 2 validator sebesar 95,4% dengan kategori penilaian "Sangat Baik" hal ini dikarenakan tampilan desain media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tidak membosankan serta menarik. Dengan demikian, dari segi materi layanan informasi menggunakan *Powtoon* sudah sesuai dan baik digunakan dalam proses pemberian layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok.

3. Hasil validasi ahli Bahasa

Hasil validasi oleh ahli Bahasa mencakup 2 aspek penilaian dengan 12 pertanyaan/pernyataan. Pada proses validasi ahli bahasa tidak ada saran maupun perbaikan karena menurut validator kebahasaan sudah sesuai dengan peserta didik yang akan diteliti. Validator memberikan nilai rata-rata persentase dari 1 validator sebesar 100% dengan kriteria penilaian "Sangat Baik" hal ini dikarenakan tampilan desain media layanan informasi menggunakan *Powtoon* menarik dan tidak membosankan. Dengan demikian, dari segi Bahasa layanan informasi menggunakan *Powtoon* sudah sesuai dan baik digunakan dalam proses pemberian layanan informasi.

4. Respon pendidik bidang studi

Hasil validasi oleh pendidik mencakup 3 aspek penilaian dengan pertanyaan/pertanyaan. Pada proses validasi oleh pendidik terdapat beberapa saran dan masukan untuk diperbaiki agar lebih dalam

penggunaannya sebagai layanan informasi. Produk yang telah direvisi sesuai dengan saran atau masukan dari para validator. Hasil penilaian dari pendidik bidang studi mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 95,5% kategori penilaian adalah “Sangat Baik” hal ini berarti media layanan informasi menggunakan *Powtoon* sudah baik digunakan pada peserta didik disekolah.

5. Uji coba media

Ujicoba produk terdiri dari kelompok kecil dan uji coba lapangan tentang media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok, yang di berikan kepada peserta didik di kelas VIII di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah. Uji coba di awali dengan mendemonstrasikan dan menguji coba media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok selanjutnya peserta didik diberikan angket oleh peneliti agar diisi sesuai buti pertanyaan yang sesuai dengan pendapat mereka tentang media tersebut, hasil angket berguna untuk melihat respon terhadap media layanan informasi menggunakan *Powtoon*.

Ujicoba kelompok kecil diberikan kepada 15 peserta didik kelas VIII campuran yang terdiri dari kelas VIII 1 hingga kelas VIII 5 di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah. Berdasarkan rekapitulasi dari uji cobakelompok kecil kepada peserta didik kelas VIII mendapatkan nialai persentase kemenarikan 97,33% dan dapt disimpulkan bahwa

media layanan informasi menggunakan *Powtoon* sangat baik untuk digunakan dalam proses pemberian informasi terutama tentang bahaya merokok. Sedangkan uji coba lapangan yang diberikan kepada 32 peserta didik pada kelas VII dan kelas VIII di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lamung Tengah. Berdasarkan rekapitulasi dari uji coba lapangan kepada peserta didik kelas VII dan kelas VIII mendapatkan nilai persentase kemenarikan dengan persentase rata-rata 96% dan dapat disimpulkan bahwa media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok sangat baik untuk digunakan dalam proses pemberian informasi karena strategi pemberian informasi menekankan peserta didik agar berperan aktif dalam proses penerimaan informasi dimana peserta didik membangun dan menemukan pengetahuan mereka sendiri. Berdasarkan hasil uji coba lapangan peneliti menganalisis bahwa peserta didik lebih antusias ketika menggunakan media layanan informasi menggunakan *Powtoon* sebagai penerimaan informasi tentang bahaya merokok, peserta didik lebih cepat memahami materi dan perubahannya dengan adanya media layanan informasi menggunakan *Powtoon*.

Produk yang berhasil dikembangkan ini berupa Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merok. Sebelum media layanan informasi dinyatakan layak, ada beberapa tahap diantaranya uji coba pendidik, kelompok kecil dann uji coba

lapangan. Setelah dilakukan beberapa tahap uji coba dan perbaikan sesuai masukan dari responden maka dapat disimpulkan bahwa media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok di sekolah sudah sangat baik dan mendapat respon positif dari responden dan diharapkan bisa membantu pendidik dan peserta didik dalam proses penerimaan informasi khususnya pada materi tentang bahaya merokok.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Validator memberikan respon terhadap Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Merokok penilaian ahli Media mencapai persentase rata-rata sebesar 92, 25% dengan kriteria interpretasi sangat baik, ahli materi memberikan penilaian dengan persentase rata-rata sebesar 95,4% dengan kriteria sangat baik dan ahli Bahasa memberikan penilaian dengan persentase rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat baik
2. Pendidik memberikan respon terhadap Pengembangan Media Layanan Informasi Menggunakan *Powtoon* Tentang Bahaya Merokok sebesar 95,5% dengan kriteria sangat setuju. Berdasarkan respon peserta didik di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah baik dalam uji coba kelompok kecil maupun uji lapangan mendapatkan interpretasi sangat setuju dengan persentase 88,93% dan 85,35%. Hal ini menunjukkan bahwa media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya

merokok yang dikembangkan sangat baik bagi pendidik maupun peserta didik, sehingga dapat digunakan sebagai salah satu media layanan informasi terutama tentang bahaya merokok disekolah.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan

Peneliti mengharapkan hasil penelitian media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok ini dapat digunakan dalam proses pemberian informasi disekolah sehingga kualitas media layanan informasi berbasis keseluruhan menjadi lebih bermanfaat.

2. Saran implementasi

Peneliti mengharapkan produk media layanan informasi menggunakan *Powtoon* tentang bahaya merokok ini dapat diimplementasikan untuk meningkatkan hasil pengetahuan peserta didik, karena media layanan informasi menggunakan *Powtoon* ini mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri karena memuat kegiatan yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam menerima informasi.

3. Saran pengembangan produk lebih lanjut

Diharapkan media layanan informasi menggunakan *Powtoon* yang dikembangkan ini, pada kemudian hari akan dikembangkan kembali tidak hanya pada materi tentang bahaya merokok, tetapi dapat dikembangkan pada materi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-qur'an dan terjemahannya*, Jakarta Timur, Pustaka Al-Mubin, 2013
- Amti Erman dan Prayitno, *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*, Jakarta: Rineka, 2004
- Asyhari, Ardian dan Helda Silvia, '*Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*."
- Fahrosi Alfian, *Perbedaan Tingkat Pengetahuan Tentang Bahaya Merokok Pada Remaja Smp Di Pedesaan Dan Perkotaan Di Kabupaten Jember*
- Febriana Chandra Lucky, "*Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Fisika Materi Tekanan Mencakup Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Sesuai Kurikulum 2013 Untuk Siswa SMP/MTs*."
- Gunaydin, Serpil, dan Karamete a, "*Material Development to Raise Awarene of Using Smart Boards Powtoon*" *Journal of Conteporary Education University, Tutkey European*
- Handayani Suhartini Ade, *Impelementasi Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalalui Jejaring Sosial Facebook di MAN Yogyakarta III*
- Julianingrum Rahma Ika, , Binti Muchsini dan Wahyu Adi, "*Model pembelajaran artikulasi Dengan Media Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Akutansi keungan*." *Jurnal Pendidikan Akutansi*
- Munawaroh, *Pengaruh Layanan Informasi Karir Terhadap Pemilihan Jurusan di Perguruan Tinggi Pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Adiguna Bandar Lampung*, Skripsi Mahasiswa BK
- Ismawati S.Pd, Guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 1 Gunung Sugih Lampung Tengah wawancara, tanggal 05 maret 2019

Nanni Alexander, "*Teaching English Trough The Use of Could-Based Animasi Softwear Powtoon*" *TESOL Journal*

One, "*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah*," *Jurnal Ekonomi FKIP UNTAN Pontianak*

Pudjawati Ketut, I Made Tegeh dan I Nyoman Jampel, *Model Penelitian Pengembangan* Graha Ilmu, Yogyakarta, 2014

Rinando Arya Anggi, "*Efektifitas Layanan Informasi Dengan Memanfaatkan Media Komik Dalam Meningkatkan Pengetahuan Bahaya Merokok Pada Peserta Didik Kelas VII di SMPN 4 Bandar Lampung*"

Rintyastini Yulita, *Bimbingan dan Konseling Sekolah Menengah Pertama*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003

Sarwono Sarlito W, *Psikologi Remaja edisi revisi*, PT raja grafindo persada, Jakarta, 2016

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, Alfabeta, Bandung, 2014

Sukatno "*Pelaksanaan Layanan Informasi Untuk Mengurangi kebiasaan Merokok di SMK Negeri 1 Padangsidumpuan*

Sutoyr Anwae, *Pemahaman Individu (Observasi, Checklist, Interviu, Kuesioner, Sosiometri)* Ed. Revisi, Pustaka Pelajar , Yogyakarta, 2014

Syazafi dan Nawalin, *Data Penelitian Pendidikan*, AURA, Bandar Lampung, 2014

Syukur Amin Muhammad, *Nabi muhammad SAW sebagai pendidik edisi ke tujuh*" Ikra Mandiri ,Jakarta

Thahir, Andi, Deska Oktaviana, “Pendekatan Konseling Behavior Dengan Teknik Self Control Untuk Mengurangi Kebiasaan Merokok Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 13 Bandar Lampung” Jurnal Bimbingan dan Konseling 03, no. 1 (2016) 63-77.

Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*. Jakarta Rajagrafindo Persada. 2011

